TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

Pokémon Oro y Plata
¡LAS NOVEDADES!

REVISTA POKéMON™

Por los expertos de Nintendo Acción

- Gana todas las medallas
- Los objetos más exclusivos
- Ración extra de consejos

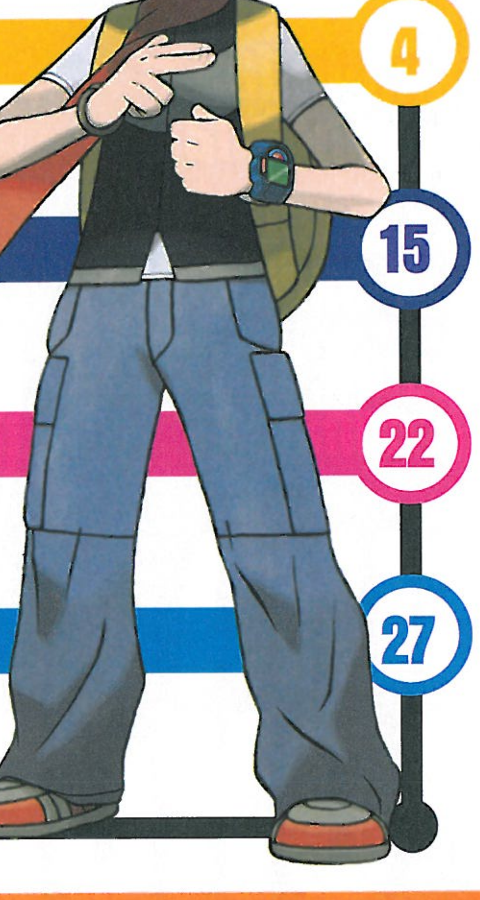
GUÍA POKéMON PLATINO

[3ª] ENTREGA

Suplemento de Nintendo Acción nº 202



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director Recursos Humanos** Gerardo González •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Ventas** Mayte Contreras •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005

EL 12 DE SEPTIEMBRE, EN JAPÓN

¡Primeras novedades de Oro y Plata!

Habrá 10 minijuegos para poner a prueba a tus Pokémon, eventos especiales y la PokéGear...

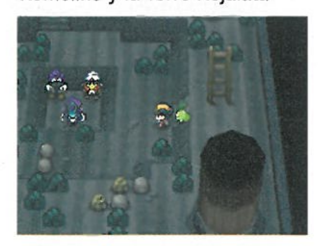
Según se aproxima el estreno de Oro y Plata en Japón para la DS, vamos conociendo un sinfín de novedades. La última de la que nos hemos enterado se llama Pokéthlon.

¿Y eso qué es? El Pokéthlon es una competición donde nuestros Pokémon favoritos participarán hasta en 10 juegos diferentes. Las pruebas tendrán lugar en un edificio que se está construyendo en un lugar no conocido de Johto.

Seguiremos informando, pero lo mejor es que las novedades no acaban en el Pokéthlon. Además del PokéWalker y el acompañamiento físico de tu primer Pokémon del equipo...

¡Te esperan más sorpresas!

El juego estará lleno de Pokémon Legendarios. Podremos capturar a Lugia y Ho-oh, en las Islas Remolino y la Torre Hojalata



respectivamente. También a Raikou, Suicune y Entei, que irán corriendo por todo Johto, aunque Eusine nos ayudará con Suicune. Y por supuesto deberemos hacernos con el Gyarados rojo que está en el Lago de la Furia.

También nos esperan varios eventos especiales. Actualmente se están repartiendo en Japón un Pichu shiny y un Arceus promocionales, y si son transferidos a Oro y Plata, activarán sendos eventos. En el primer caso podremos ver a un Pichu muy especial en el Encinar, y en el segundo asistiremos al nacimiento de un Pokémon Legendario...

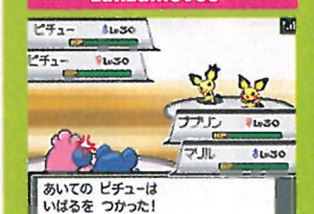
Por último, también vuelve el PokéGear, ya presente en las Ediciones Oro y Plata originales para la Game Boy. Al contrario que el Poké-Reloj de Perla y Diamante, este aparato contiene unas pocas funciones, pero muy queridas por todos. Así, incluirá una Radio con la que poder variar la típica canción de cada ruta por otra a tu gusto. También tendrás un Móvil con el que llamar a otros entrenadores o personajes importantes, así como el ya tradicional Mapa de Johto...

SECRETOS DE ORO Y PLATA

LOS JUEGOS DE POKéTHLON

Por ahora conocemos 4 de los juegos que estarán disponibles. En todos deberás hacer uso de tus habilidades en la pantalla táctil, ya que no bastará con que tus Pokémon estén bien entrenados, sino que deberás practicar tú mismo.

Lanzanieves



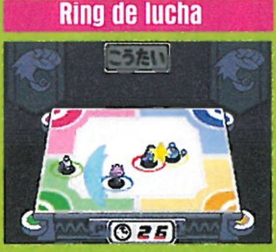
Lanza bolas con tus Pokémon hacia los 9 Pokémon rivales divididos en tres equipos. Se usan las habilidades de Poder y Técnica, y gana el equipo que más acierte en el blanco.

Cama elástica



Controlas a 3 Pokémon en una cama elástica para hacer que recojan luces amarillas saltando. Se usan las habilidades de Salto y Técnica, y gana el que recoja más luces.

Ring de lucha



Empuja a los Pokémon rivales para sacarlos fuera del ring, al estilo sumo. Se usan las habilidades de Poder y Resistencia, y gana el último Pokémon que quede en el ring.

Carrera de vallas



Tres Pokémon corren al mismo tiempo en esta pista de obstáculos. Según su Velocidad, irán más rápido o lento, y según su habilidad en Salto superarán mejor o peor los obstáculos.

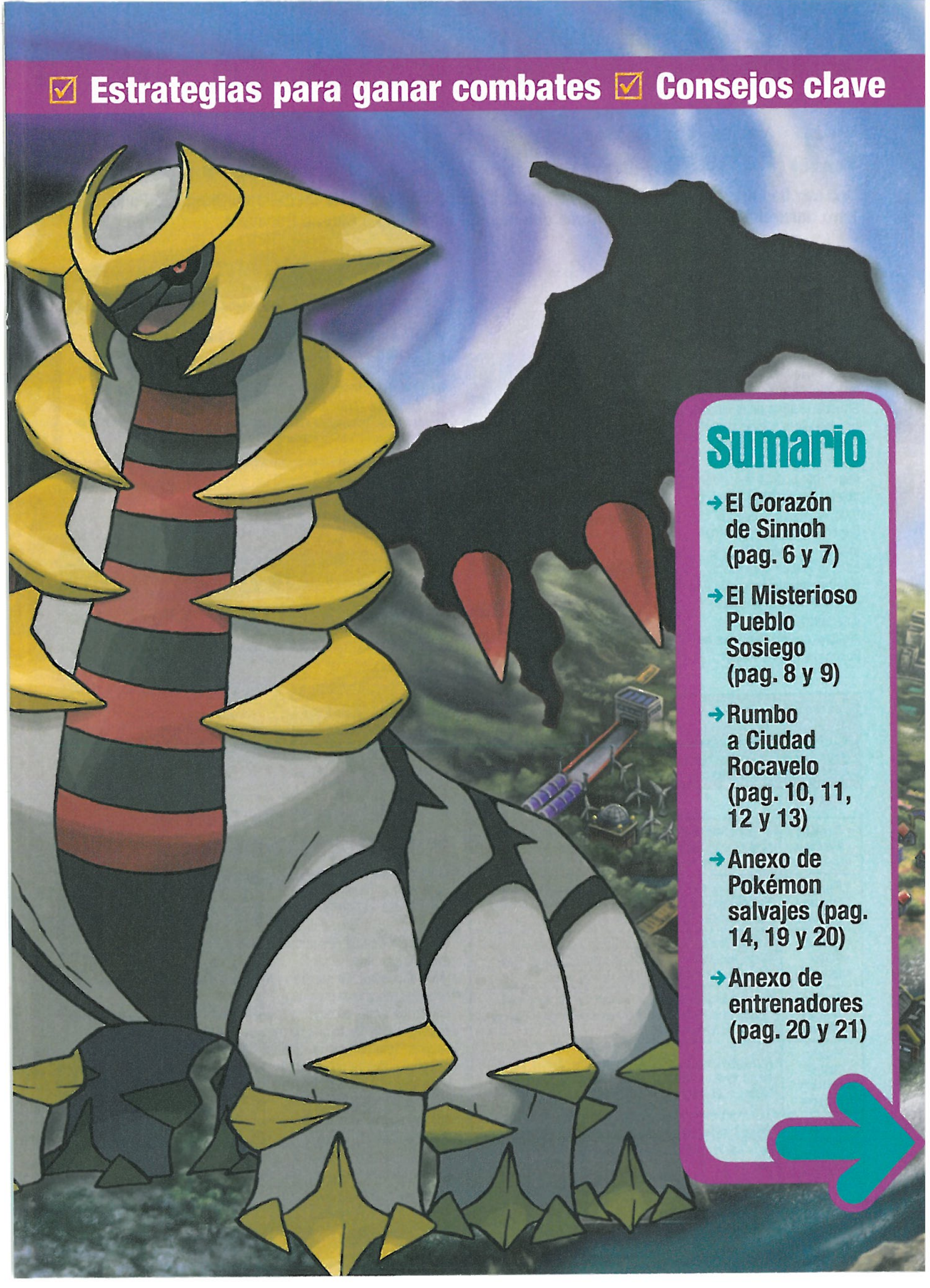
☑ Guía Paso a paso ☑ Consigue todos los objetos



Guía de expertos

POKéMON PLATINO

¿Cómo va la aventura, entrenadores?, ¿estáis encontrando muchos obstáculos? Para eso estamos, para seros de utilidad con trucos, consejos, claves... Este mes llegaremos hasta Ciudad Rocavelo y lucharemos contra los jefes de su gimnasio. Promete, chavales.



Sumario

EL CORAZÓN DE SINNOH

Una vez has derrotada Fantina tu objetivo será conquistar la cuarta medalla de Gimnasio Pokémon. Pero antes deberás explorar las áreas que hay por el camino a Ciudad Rocavelo.

1. LA NUEVA PLAZA AMISTAD

Antes de abandonar Ciudad Corazón, lo mejor es visitar antes la Plaza Amistad. Situada al norte de la ciudad, en esta plaza podrás darte un paseo con algunos de tus Pokémon favoritos. En este lugar podrás encontrar objetos importantes y, sobre todo, Accesorios para los Super Concursos que tienen lugar en la ciudad. Para la Edición Platino la plaza ha sido totalmente renovada con cabañas de teletransporte y se permite entrar con algunas nuevas especies de Pokémon. Mucho mejor.





OBJETOS

Plaza Amistad

- **MON. AMULETO:** Tras un banco al norte, entrando a la plaza por el acceso este.
- **TABLA TERROR:** Sólo podrás acceder a ella usando las cabañas como teletransporte.
- **MT43 DAÑO SECRETO:** En el centro del estanque, accediendo por el oeste.
- **MT45 ATRACCIÓN:** Lo encontrarás si buscas junto a una cabaña en la zona oeste de la plaza.

CONSEJOS

Bayas en la Plaza Amistad

Además de los Accesorios del cuadro, los Pokémon pueden recoger también Bayas muy raras como Mais, Aostan, Rautan, Monli, Wikano, Plama, Sambia, Rudion y Andano.

El hombre Baya

Si no te apetece andar mucho, un hombre que se encuentra en la zona este de la plaza te regalará el Accesorio o Baya que haya encontrado ese día.

POKéMON PARA LA PLAZA AMISTAD Y ACCESORIOS QUE ENCUENTRAN

Cada vez que andes 200 pasos en la Plaza Amistad, háblale a tu Pokémon. Es posible que haya encontrado un Accesorio para Super Concurso.

POKÉMON	ACCESORIOS
• Chimchar • Monferno • Infernape	Algodón Blanco, Algodón Naranja, Barba Blanca, Escama Azul, Escama Grande, Hoja Pequeña, Pluma Blanca, Roca Redonda, Seta Delgada, Tocón.
• Piplup, • Prinplup • Empoleon	Algodón Blanco, Algodón Rosa, Barba Negra, Bigote Blanco, Escama Morada, Escama Pequeña, Hoja Fina, Muda Garra, Pluma Amarilla, Pluma Roja.
• Turtwig • Grotle • Torterra	Algodón Marrón, Bigote Negro, Escama Pequeña, Escama Verde, Muda Cuerno, Roca Áspera, Roca Desigual, Roca Redonda, Roca Reluciente, Seta Gruesa.
• Psyduck • Buneary • Drifloon	Barba Blanca, Barba Negra, Escama Azul, Escama Rosa, Hoja Grande, Pluma Azul, Pluma Blanca, Roca Desigual, Roca Reluciente, Seta Delgada.
• Pikachu • Clefairy • Pachirisu • Happiny	Algodón Ámbar, Algodón Marrón, Algodón Naranja, Bigote Negro, Escama Grande, Escama Morada, Hoja Pequeña, Minirroca, Pluma Amarilla, Pluma Roja.
• Jigglypuff • Torchic • Skitty • Shroomish	Algodón Negro, Algodón Rosa, Escama Rosa, Escama Verde, Hoja Grande, Muda Cuerno, Muda Garra, Roca Áspera, Roca Negra.

2. EL RIVAL TE ESPERA

Cuando sales de Ciudad Corazón y te diriges a la Ruta 209, al este, el Rival sale a tu encuentro. El equipo del Rival dependerá de qué Pokémon escogieras como inicial (mira el cuadro). En general deberías tener Pokémon de mayor nivel que los suyos, entorno al 30, por lo que no deberías tener problemas en derrotarle. Contra su mejor Pokémon ya deberías haber entrenado un Pokémon que le haga daño con sus ataques, como Staravia contra Grotle y Monferno, o Luxio contra Prinplup.







ENTRENADORES

Ruta 209

En esta ruta hay 8 entrenadores. Entre ellos, destacan dos Corredores a los que sólo podrás retar por las mañanas, así como otras dos batallas que serán en modo 2vs2..

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 209



En la Ruta 209 es donde prefieren vivir los Chansey salvajes, aunque hay que tener suerte para que te salga uno. También destacan Ralts y Duskull (sólo de noche). Todos ellos entre los niveles 17 y 20.

LOS POKéMON DEL EQUIPO RIVAL		
SI ESCOGISTE A TURTWIG	SI ESCOGISTE A CHIMCHAR	SI ESCOGISTE A PIPLUP
Staravia de nivel 25	Staravia de nivel 25	Staravia de nivel 25
Buizel de nivel 23	Ponyta de nivel 23	Buizel de nivel 23
Roselia de nivel 23	Roselia de nivel 23	Ponyta de nivel 23
Monferno de nivel 27	Prinplup de nivel 27	Grotle de nivel 27

OBJETOS

Ruta 209

- **BAYAS:** Hay una Baya Zanama y una Baya Atania en la zona de puentes, así como dos Bayas Frambu junto al cráter grande.
- **CAÑA BUENA:** Te la regala un pescador en un muelle.
- **SUPERBALL X2:** En la zona de hierba del suroeste. Una visible y otra escondida.
- **HIPERPOCIÓN:** Toma el puente al sur de la chica-Pikachu y sigue por la orilla.
- **CALCIO:** Deberás usar la Bici al norte de la ruta para subir una rampa tras unas rocas.
- **POLVOESTELAR:** Escondida en el cráter de la rampa de barro.
- **MT 47 (ALA DE ACERO):** Usa Corte al sur de la Torre Perdida.
- **MT 19 (GIGA DRENADO):** Usa Surf desde donde cogiste la Hiperpoción.
- **REVIVIR:** Escondido junto al Árbol de miel.
- **ÉTER**: En un cráter.
- **SUPERREPEL**: Escondido por donde pasa el Corredor del sur.

3. ATRAVIESA LA RUTA 209

Cuando por fin derrotas al Rival accedes a la Ruta 209. Se trata de una ruta llena de entrenadores Pokémon con ganas de batalla, en la que además podrás encontrar multitud de objetos. Como siempre lo mejor es derrotarlos a todos e irte entrenando en las zonas de hierba poco a poco. En esta ruta destacan además las Ruinas de la Torre Sagrada y la Torre Perdida. Por ahora no te metas en la Torre Perdida, es mejor entrar un poco más adelante, una vez tengas la MO05 Despejar.





CONSEJOS

Zona de Buscapelea

La Ruta 209 es una de las zonas donde más entrenadores responderán al Buscapelea. Se trata de los dos Criapokémon y de la Pokéchica. Si combates contra ellos muchas veces, llegarán a tener Pokémon por encima del nivel 50.

El misterio de Spiritomb

En las Ruinas de la Torre Sagrada hay una hendidura donde encajar la P. Espíritu que conseguiste en la Ruta 208. Si la encajas en ella, habrás activado el evento de Spiritomb. Desde ese momento, deberás hablar con 32 amigos (distintos o el mismo) en el Subsuelo. Cuando lo hayas hecho, vuelve a las ruinas y te encontrarás un Spiritomb salvaje al nivel 25.

➔ Hay más P.Espíritu en Pueblo Hojaverde y en el Subsuelo.

EL MISTERIOSO PUEBLO SOSIEGO

Has llegado a un nuevo pueblo… es muy tranquilo, pacífico y sosegado. Nada te hace presagiar los misterios que ocultan sus cercanas Ruinas y Torre. No pases de largo y adéntrate en ellas.

1. EL PUEBLO MÁS TRANQUILO

En Pueblo Sosiego parece que no hay mucha actividad, pero no te dejes engañar. Te esperan varios personajes muy útiles para el juego, y especialmente la Guardería Pokémon, donde puedes hacer que tus Pokémon pongan Huevos.



2. NUEVAS FUNCIONES DEL POKÉ-RELOJ

Lo primero es conseguir dos nuevas funciones para el Poké-Reloj. La primera te la activa el señor del sombrero de paja del centro del pueblo: se trata del Historial Pokémon, una función que te indica los últimos 12 Pokémon que has capturado, evolucionado, eclosionado o recibido. La otra la obtienes en la Guardería una vez hayas depositado a dos Pokémon en ella. Un señor aparece y te activa la función Indic. Guardería, muy útil para saber si los Pokémon han puesto un Huevo.





CONSEJOS

El Periódico Local Pokémon

El editor de este pequeño periódico te pedirá cada día que le muestres una especie de Pokémon para redactar un artículo sobre el mismo. Siempre te pedirá especies de Pokémon ya registradas como vistas o capturadas en la PokéDex. Si se lo traes antes de que acabe el día, te recompensará con 3 Ball y una Esc. Corazón.

OBJETOS

Pueblo Sosiego

- **BAYAS:** Junto a la Tienda Pokémon puedes encontrar dos Bayas Latano, una Baya Higog y una Baya Caquic.
- **CAJA SELLOS:** Regalo de una señora en una de las casas en la zona este del pueblo.
- **MÁS PP:** En la zona de vallas al este del pueblo. Es fácil de localizar.
- **SETA GRANDE:** Escondida al extremo noreste del pueblo. Usa el Zahorí.

Ruinas Sosiego

- **PIEDRA FUEGO, PIEDRA AGUA Y PIEDRATRUENO:** Usa el Zahorí en los cuartos pequeños.
- **PEPITA, TABLA MENTAL, INCIE. RARO:** Te esperan en la sala final de las ruinas.
- **MO05 (DESPEJAR):** También en la sala final de las ruinas. Con este movimiento podrás investigar la Torre Perdida a fondo.
- **PARTE VERDE:** Habla con un chico vestido de verde en las ruinas tras conseguir la MO05.
- **CARAMELORARO:** Saliendo desde el cuarto secreto, tras abrir el Túnel Ruinamaníaco.

CONSEJOS

La Casa de los Sellos

En una casa oculta al este del pueblo una señora te regala la Caja Sellos. Desde este momento podrás decorar tus Poké Ball con Sellos desde el PC de los Centros Pokémon. Además, su hijo te regalará 10 sellos de Poké Ball de una determinada letra Unown por cada Unown de distinta forma que le muestres.

La Guardería Pokémon

En la Guardería Pokémon puedes depositar hasta a dos Pokémon de tu equipo. Esto sirve para dos cosas:

1.Incrementar su experiencia: Los Pokémon que estén en la Guardería ganarán un punto de experiencia por cada paso que des en el juego. Si andas los suficientes pasos, podrían llegar a subir de nivel. Cuando esto ocurra, la tarifa base de 100 Poké se incrementará en otros 100 Poké por nivel. Los Pokémon aprenderán los movimientos que correspondan al nivel al que hayan ascendido, ssustituyendo a los movimientos que conocieran.

2.Poner Huevos Pokémon: Si ambos Pokémon son de la misma especie, pertenecen al mismo grupo huevo o uno de ellos es Ditto y el otro Pokémon puede criar, podrían llegar a poner un Huevo una vez hayas andado un determinado número de pasos. Cuando esto ocurra, el anciano saldrá de la casa y estará esperándote a que recojas el Huevo, y además lo verás indicado en el Poké-Reloj en la función Indic. Guardería.

CONSEJOS

Tienda Pokémon

Los objetos exclusivos que venden en esta Tienda son la Carta Aérea, la Malla Ball, la Nido Ball y la Ocaso Ball.

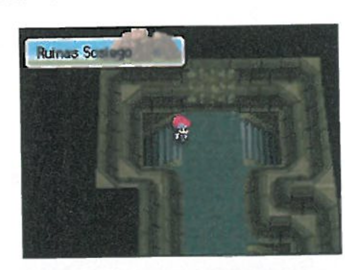
Centro Pokémon

Pásate por el Centro Pokémon los martes y los viernes y podrás retar a la Pokéchica Cristina y su equipo de Pikachus.



3. EXPLORACIÓN DE LAS RUINAS SOSIEGO

Al este de Pueblo Sosiego está la cueva llamada Ruinas Sosiego. En ella reside una única especie de Pokémon: los Unown. La clave para investigar a fondo las ruinas está en la inscripción en alfabeto Unown que se hay a la entrada y que te señalará este orden: Arriba-Derecha, Abajo-Izquierda, Arriba-Derecha, Arriba-Izquierda, Arriba-Izquierda, Abajo-Izquierda. El premio será la MO Despejar. En los distintos cuartos aparecerán distintas letras Unown.





CONSEJOS

Completando el alfabeto Unown

Las distintas estancias de las Ruinas Sosiego contienen distintas letras Unown. En los cuartos centrales llenos de escaleras aparecerán las letras de la palabra FRIEND (una en cada cuarto en ese orden, no cuenta la sala de acceso). El resto de letras del abecedario salen en los cuartos pequeños sin salida.

El Túnel Ruinamaníaco

Una vez hayas capturado a las 26 letras Unown, el Ruinamaníaco de Ruta 214 habrá terminado de excavar su túnel, que llega a un cuarto secreto en Ruinas Sosiego. En este cuarto salen los Unown ? y !, y podrás acceder a un Carameloraro.

ENTRENADORES

Ruinas Sosiego

Sólo hay un entrenador en esta zona.

Torre Perdida

Hay seis entrenadores esperándote en la Torre Perdida, varios de ellos inevitables. Dos de las batallas serán en 2 vs. 2.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruinas Sosiego

En las Ruinas Sosiego sólo salen Unown.

Torre Perdida

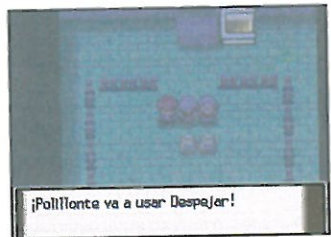
En la Torre Perdida abundan los Zubat y Gastly, aunque con suerte verás Golbat y Duskull (sólo de noche).



4. EXPLORACIÓN DE LA TORRE PERDIDA

Una vez tengas un Pokémon que pueda usar Despejar (para eso hemos explorado antes las Ruinas Sosiego), dirígete a la Torre Perdida en Ruta 209. Se trata de una zona de visibilidad escasa con varios entrenadores, y en donde te encontrarás principalmente con el fantasmagórico Gastly y el omnipresente Zubat. Usa Despejar en al piso superior para obtener Hechizo y Amuleto. El primero potencia los ataques de tipo Fantasma y el segundo espanta a Pokémon salvajes.





OBJETOS

Torre Perdida

- **PIEDRA OVAL:** En el segundo piso.
- **MIEL:** Escondida en el segundo piso.
- **REVIVIR:** En el tercer piso.
- **MT 27 (RETROCESO):** En el cuarto piso.
- **SUPERBALL:** Escondida en el cuarto piso.
- **HECHIZO Y AMULETO:** Usa Despejar en la azotea y habla con las dos señoras.

RUMBO A CIUDAD ROCAVELO

Ya estás a mitad de camino de Ciudad Rocavelo, y sólo queda atravesar la Ruta 210 y la Ruta 215. En la gran ciudad te espera la Líder Brega, que custodia la Medalla Adoquín de la Liga Pokémon.

1. ATRAVIESA LA RUTA 210 SUR

El inicio de la Ruta 210 la puedes atravesar rápido sin apenas despeinarte. De hecho, la puedes atravesar sin ganar una sola batalla, pero como siempre lo mejor es darse una vuelta por la zona, y sobre todo visitar el Café Rodeo.



2. BLOQUEO DE PSYDUCK

Pero parece que no todo es tan sencillo... una banda de Psyduck bloquean el camino hacia el norte. Por ahora debes dirigirte a la Ruta 215 al este, ya volverás más adelante con una Poc. Secreta que te entrega Cintia en la Orilla Valor.



OBJETOS

Ruta 210 Sur

- **BAYAS:** Cerca de la entrada sur podrás recoger dos Bayas Perasi, una Baya Frambu y una Baya Pinia.
- **SUPERREPEL:** Sube por la rampa de barro que hay al oeste y sigue al norte.
- **MT 51 (RESPIRO):** Regalo de una chica que hay al sur del Árbol de miel.
- **CARAMELORARO:** Oculto cerca del Árbol de miel.
- **TALISMÁN:** Te lo da Cintia cuando hayas curado a los Psyduck.
- **MÁX. REPEL:** Al sureste de la zona de hierba alta tras los Psyduck.
- **HIPERPOCIÓN Y MALLA BALL:** En el centro y noroeste de esa zona de hierba.
- **ULTRABALL X2, CURA TOTAL E HIPERPOCIÓN:** Escondidos en la zona de hierba alta al norte de los Psyduck.

CONSEJOS

Parada en el Café Rodeo

El Café Rodeo es un lugar ideal para descansar un poco de tus aventuras. Aprovecha para comprar Leche Mu-mu por 500 Poké... lo mejor es comprar una docena, te saldrá muy rentable. Algunos de los clientes e incluso la camarera estarán dispuestos a luchar contigo si hablas con ellos.

ENTRENADORES

Ruta 210 Sur

Por ahora puedes combatir a 6 entrenadores en esta ruta (y otros tres ninjas una vez desbloquees el camino). Destacan el Ranchero Ezequiel y las Gemelas, a los que puedes volver a retar con Buscapelea. El Corredor sólo lucha por la mañana.

Ruta 215

En la zona hay 8 entrenadores, entre los que destacan dos Corredores que sólo luchan por la mañana, la alta presencia de Karatekas y la batalla doble de Entre. guay.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 210 Sur

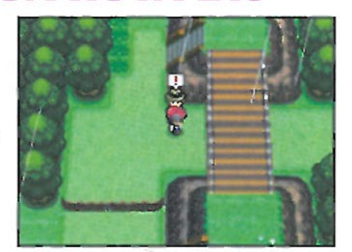
En la Ruta 210 Sur también aparecen los raros Chansey, además de Scyther salvajes. Pero lo que más verás son Geodude y Ponyta, entre los niveles 18 y 21.

Ruta 215

En la Ruta 215 destacan los Abra y Kadabra, muy útiles para todo equipo Pokémon. Además es un lugar idóneo para capturar Lickitung, Scyther y Marill.

3. LA LLUVIOSA RUTA 215

La última zona que te queda para llegar por fin a Ciudad Rocavelo es la Ruta 215. Pero no te confíes, se trata de una ruta donde los ánimos siempre están de capa caída por la intensa lluvia que cae constantemente. En esta ruta deberás además dar mil rodeos y vueltas subiendo y bajando pequeños puentes mientras los entrenadores te van retando, por lo que usar de vez en cuando el movimiento Corte para atajar no viene mal. Y por supuesto, la zona está trufada de objetos que recoger.





OBJETOS

Ruta 215

BAYAS: Hay dos Bayas Meloc y dos Bayas Oram usando Corte a mitad de camino, así como una Baya Wiki y una Baya Ango al final de la ruta.

ÉTER. MÁX.: En el camino principal, junto a un Corredor.

MT 66 (VENDETTA): Te la regala un Karateka en la zona rocosa.

REVIVIR: Escondido al final del puente más largo hacia el norte.

TABLA FUERTE: Usa Corte a mitad de camino y derrota a un Karateka que la custodia.

HIPERPOCIÓN: Junto a las Bayas Meloc y Oram, cruzando un puente hacia el sur.

ULTRABALL: Escondida en una zona de hierba al noroeste de la ruta.

MÁS PS: En esa misma zona de hierba.

MT 34 (ONDA VOLTIO): Usa Corte al este de la ruta, debajo de la hierba anterior.

CURA TOTAL: Tras unas vallas al este.

HIERRO: Escondido en un claro al noroeste de los Entre. guay.

CONSEJOS

Zona de Buscapelea

Esta ruta también es interesante para el Buscapelea, con los dos Entre. guay alcanzando Pokémon de nivel 60 y el Corredor Christian siendo muy útil para entrenar Esfuerzo de Ataque.

Efectos de la lluvia en combate

En esta zona no para de llover, y eso se ve reflejado en los combates. Los ataques de tipo Fuego y Rayo Solar harán la mitad de daño, mientras que los ataques de tipo Agua harán un 50% más de daño. Además, podrás usar Trueno sin temor a fallar, y te beneficiarás de los efectos de las habilidades Nado Rápido (más Velocidad), Llovizna (curación de estado alterado), Cura Lluvia y Piel Seca (restauran PS). Por último, los movimientos Síntesis, Sol Matinal y Luz Lunar serán menos efectivos y Castform usará Meteorobola de tipo Agua y cambiará al tipo Agua gracias a su habilidad Predicción.

4. PRESENCIA GALAXIA EN ROCAVELO

Nada más llegar a Ciudad Rocavelo ves a unos Reclutas Galaxia haciendo guardia junto a lo que parece un almacén. Intentas pasar y te detienen con malas formas... habrá que esquivarlos por el momento.



5. EXPLORANDO CIUDAD ROCAVELO

Ciudad Rocavelo es una de las mayores ciudades de Sinnoh, y en ella se encuentran edificios importantes como el Centro Comercial, el Casino o el Cuartel General Galaxia, además de toda una masajista Pokémon.



CONSEJOS

Centro Comercial de Ciudad Rocavelo

El Centro Comercial es la mayor tienda de objetos de Sinnoh. Se estructura en:

1.Planta S: Alimentación: En esta planta exclusiva de la Edición Platino te venden ciertas Bayas muy baratas, como la Wiki o la Pabaya, además de Galletas Lava y todo tipo de Pokochos calentitos aunque algo caros.

2.Planta B: Zona de entrenadores: En la planta principal venden los objetos típicos de toda Tienda Pokémon, así como el Poké Muñeco, útil para escapar de batallas.

3.Planta 1: Colección para el combate: En uno de los mostradores te venderán todo tipo de vitaminas por 9800 Poké, las cuales aportan 10 PE al stat que corresponda. En el otro venden potenciadores de stats en batalla (ej. Ataque X).

4.Planta 2: Rincón de las MT: Muchas MT exclusivas pueden ser compradas aquí a precios razonables. Destacan la MT 17 (Protección), la MT 38 (Llamarada), la MT 25 (Trueno), la MT 14 (Ventisca), o la MT 52 (Onda Certera).

5.Planta 3: Poké Muñecos y objetos decorativos: En este piso venden todo tipo de muebles y muñecos para decorar tu base secreta en el Subsuelo.

6.Planta 4: Refrigerios: Usa la máquina expendedora para comprar Agua Fresca, Refresco y Limonada, objetos que restauran PS y son muy baratos.

El Casino de Ciudad Rocavelo

Parece que en la Edición Platino se han estropeado las máquinas tragaperras, y, al contrario de lo que ocurre en las Ediciones Diamante y Perla, no podremos jugar a este magnífico mini-juego. En su lugar, las máquinas te entregarán de 0 a 20 Fichas cada día y la encargada del mostrador podrá regalarte la MT 64 (Explosión) algunos días al azar. Estas Fichas, que debes reunir en el Monedero, también pueden ser adquiridas directamente en el mostrador, a 1000 Poké cada 50 Fichas.





Cambio de Premios

Las Fichas logradas en el Casino pueden ser intercambiadas por premios en la casa al este de Casino. Además del Pañuelo Seda, la Lupa, el Telescopio y el Metrónomo, se incluyen muchas MTs con movimientos potentes o útiles. Son Sustituto (MT 90), Aguante (MT 58), Danza Espada (MT 75), Doble Equipo (MT 32), Descanso (MT 44), Ida y Vuelta (MT 89), Poder Oculto (MT 10), Retroceso (MT 27), Frustración (MT 21), Lanzallamas (MT 35), Rayo (MT 24), Rayo Hielo (MT 13), Psíquico (MT 29), Giro Bola (MT 74) o Giga Impacto (MT 68).

Descubre tu Poder Oculto

Un chico en la casa de cambio de premios te permite conocer el tipo del Poder Oculto de cualquiera de tus Pokémon en el equipo. El Poder Oculto es un movimiento que pueden aprender casi todas las especies de Pokémon y cuyo tipo y poder base dependen de la combinación de genes del Pokémon.

Masajes Pokémon

En la casa más cercana al Gimnasio una chica se ofrece a darle un masaje a uno de tus Pokémon del equipo cada día. Estos masajes incrementan la Felicidad del Pokémon beneficiado, y además obtendrás un Accesorio para Super Concurso:
Gota de Rocío, Chispas, Fuego Místico, Determinación, Humo Denso, Moneda Suerte, Muelle, Nota Tarareada, Purpurina, Cristal Nieve, Fuego Trémulo, Cuchara Rara, Extracto Veneno, Cosa Macabra, Concha Marina o Brillantina.

Los meteoritos de Deoxys

Si tienes al legendario Deoxys en tu equipo, estás de suerte. En los cráteres que hay al este de la ciudad se encuentran 4 meteoritos, y si interactúas con ellos estando Deoxys en tu equipo, éste cambiará a la forma que corresponda:


1.Meteorito Norte: Deoxys Forma Velocidad
2.Meteorito Central: Deoxys Forma Normal
3.Meteorito Sureste: Deoxys Forma Defensa
4.Meteorito Suroeste: Deoxys Forma Ataque

Un Porygon por la cara

Un señor en una de las casas más cercanas al Cuartel General Galaxia está deseando librarse de un Porygon de nivel 25. Preséntate voluntario para recibirlo con un espacio en el equipo.

El Contador en el Poké-Reloj

En el Piso 1 del Centro Comercial una de las dependientas lleva una promoción especial del Poké-Reloj y activará la función Contador en el tuyo. Esta función te permite llevar la cuenta de determinadas cosas (como los puntos de esfuerzo aplicados) con un sencillo toque de la pantalla táctil. Verás que acaba resultado bastante útil.

Centro Pokémon

Pásate por el Centro Pokémon los miércoles, los jueves y los viernes y podrás retar a los Periodistas Tais y Teo con su equipo formado por Gardevoir y Magnezone (en el máximo nivel, su equipo se va fortaleciendo según avanza el juego).

Cuartel General Galaxia

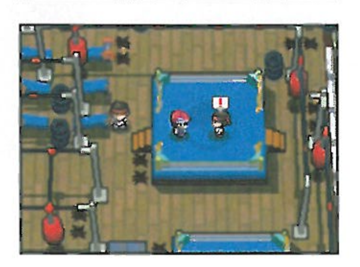


Ese edificio tan grande al noroeste de la ciudad es el Cuartel General del Equipo Galaxia, pero no tienes las llaves para entrar. Así que por ahora no te preocupes, que no se va a mover de su sitio y ya tendrás tiempo de volver más tarde.

6. GIMNASIO ROCAVELO I

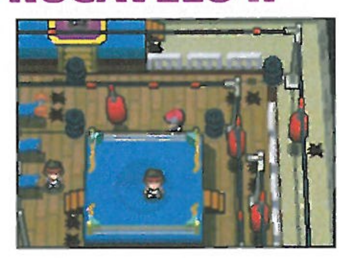
Tras charlar con Maya y Mananti, te adentras por fin en el Gimnasio Rocavelo. El puzle de este gimnasio es algo complicado, así que atento. Primero debes empujar el saco de boxeo a la derecha para derribar unas ruedas y abrirte camino. Luego empuja otro saco hacia arriba dos veces seguidas (derrotar al Karateka del ring es opcional), y el saco que queda justo al lado de nuevo arriba (el otro Karateka del ring también puede ser evitado, sigue leyendo).

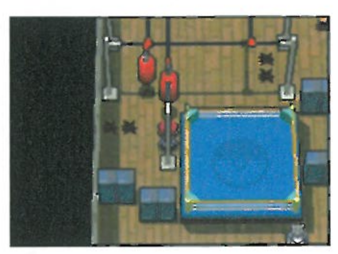




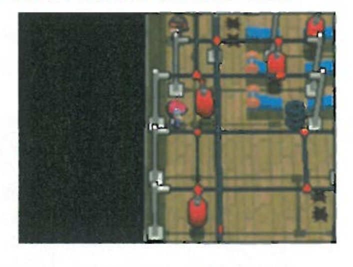
7. GIMNASIO ROCAVELO II

Sigue el camino que ha seguido el saco anterior y rodea la pila de ruedas para luego empujar el saco de boxeo de arriba hacia la izquierda. Tras derrotar al Karateka junto a las escaleras, ve al saco que hay abajo y empújalo primero hacia arriba, luego a la izquierda y finalmente abajo para derribar una pila de ruedas. Así podrás acceder al saco de boxeo de abajo del todo, que debes empujar hacia arriba y luego a la derecha para derribar un montón de ruedas.



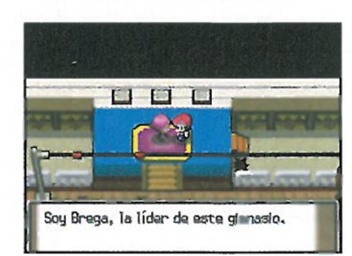


8. GIMNASIO ROCAVELO III



Derrota al Karateka de la esquina y empuja el saco hacia abajo y luego a la derecha. Así se despeja el camino hacia la Líder Brega entre las espaldaras de hacer pesas. Empuja el último saco de boxeo dos veces a la derecha y habrás llegado.

9. BATALLA CONTRA LÍDER BREGA

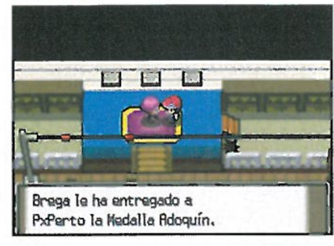


Es especialista en Pokémon de tipo Lucha, y usará a Meditite, Machoke y Lucario. Los dos primeros son fáciles si cuentas con un buen Pokémon Volador con buenos movimientos de ese tipo. Su Lucario es más difícil, su nivel y Velocidad lo hacen muy duro. Usa ataques tipo Tierra, Fuego o Lucha.



LOS POKéMON DE LA LÍDER BREGA		
MEDITITE	MACHOKE	LUCARIO
Nv. 28	Nv. 29	Nv. 32
Confusión	Foco Energía	Palmeo
Sorpresa	Golpe Kárate	Ataque Óseo
Tumba Rocas	Tumba Rocas	Garra Metal
Puño Drenaje	Fuerza	Puño Drenaje
Hab. Poder Puro	Hab. Agallas	Hab. Impasible

10. VOLANDO VOY





Tras derrotar a la Líder Brega te hace entrega de la Medalla Adoquín, con la que podrás volar a las ciudades y pueblos que ya conozcas, y además te obedecerán todos los Pokémon hasta el nivel 50. Al salir, Maya (o León) te pedirá ayuda con unos Reclutas Galaxia en una batalla doble de colaboración, y después podrás explorar el Almacén Galaxia con la ayuda del agente especial Handsome. Aunque el acceso al cuartel general está cerrado, encuentras la MO 02 (Vuelo).

OBJETOS

Ciudad Rocavelo

- **CALCIO:** Al noroeste del Almacén Galaxia.
- **TR. ESTRELLA:** Escondido en esa misma zona
- **MÁS PP:** Escondido junto al C.Comercial.
- **MÁSCARA:** Regalo en la Planta Baja del Centro Comercial. Será de Chimchar, Piplup o Turtwig dependiendo de tu starter.
- **TOXIESTRELLA:** Regalo de un tipo en la Planta 4 del Centro Comercial.
- **CARAMELORARO:** Junto al Cuartel General.
- **MT 63 (EMBARGO):** Regalo de un señor calvo al sur del Gimnasio.
- **MONEDERO:** Regalo de un payaso en una de las casas del suroeste.
- **MT 60 (PUÑO DRENAJE):** Regalo de la Líder Brega por derrotarla.
- **MT 64 (EXPLOSIÓN):** Regalo en el mostrador del Casino algunos días.
- **INCIE. LENTO:** Usa Treparrocas en el centro de la ciudad.
- **TR. ESTRELLA:** Escondido en un cráter.

ENTRENADORES

Ciudad Rocavelo

En la ciudad sólo se encuentran los entrenadores del gimnasio, todos ellos Karatekas con Pokémon de tipo Lucha, aparte de la Líder Brega. También deberás derrotar a dos Reclutas Galaxia con la ayuda de Maya o León.



¡HAZTE CON TODOS!

Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las páginas de la guía. ¡¡Que no se os escape ni uno!!

Ruta 209

ZUBAT
- **Niveles:** 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

GASTLY
- **Niveles:** 16
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

CHANSEY
- **Niveles:** 17 a 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 113
- **Probabilidad:** 5% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

RALTS
- **Niveles:** 17 a 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 280
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

ROSELIA
- **Niveles:** 19 a 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 25% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.

DUSKULL
- **Niveles:** 17
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 355
- **Probabilidad:** 10% noche.
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa

STARLY
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 396
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

STARAVIA
- **Niveles:** 18-19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 20 alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

BIBAREL
- **Niveles:** 18-19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 400
- **Probabilidad:** 30% Alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att.

BONSLY
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 438
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

SPIRITOMB
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 442
- **Probabilidad:** Deposita la P. Espíritu en la Torre Sagrada. Luego deberás hablar con 32 amigos en el Subsuelo.
- **Esfuerzo:** +1 Defensa, +1 SP Defensa

TAUROS
- **Niveles:** -
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 241
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Att., +1 Velocidad

MILTANK
- **Niveles:** -
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 241
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Defensa

KIRLIA
- **Niveles:** 19-20
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 281
- **Probabilidad:** 22% Alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.

SNUBBULL
- **Niveles:** 18-19
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Dex:** 209
- **Probabilidad:** 40 alba, día, y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

VULPIX
- **Niveles:** 17-20
- **Método:** GBA
- **Dex:** 37
- **Probabilidad:** 8% Alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

MISDREAVUS
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 200
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

DUSKULL
- **Niveles:** 17-19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 355
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

Ruinas Sosiego

UNOWN
- **Niveles:** 20 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 201
- **Probabilidad:** 100% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Att. +1 SP Att.

Torre Perdida P1-P2

ZUBAT
- **Niveles:** 17 a 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 35% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad

GASTLY
- **Niveles:** 17 a 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** 65% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

MURKROW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 198
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad

Torre Perdida P3

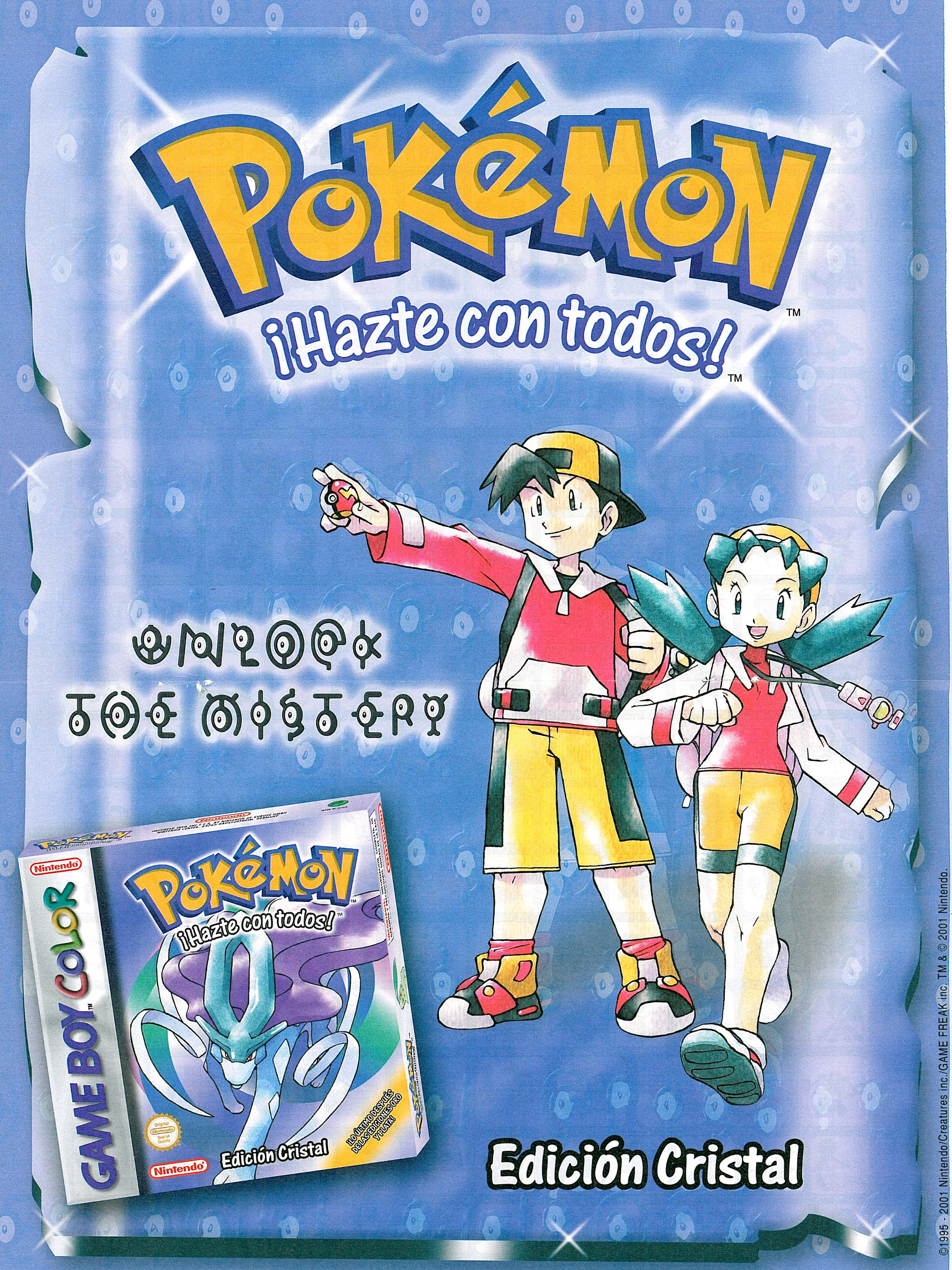
ZUBAT
- **Niveles:** 18 a 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 34% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

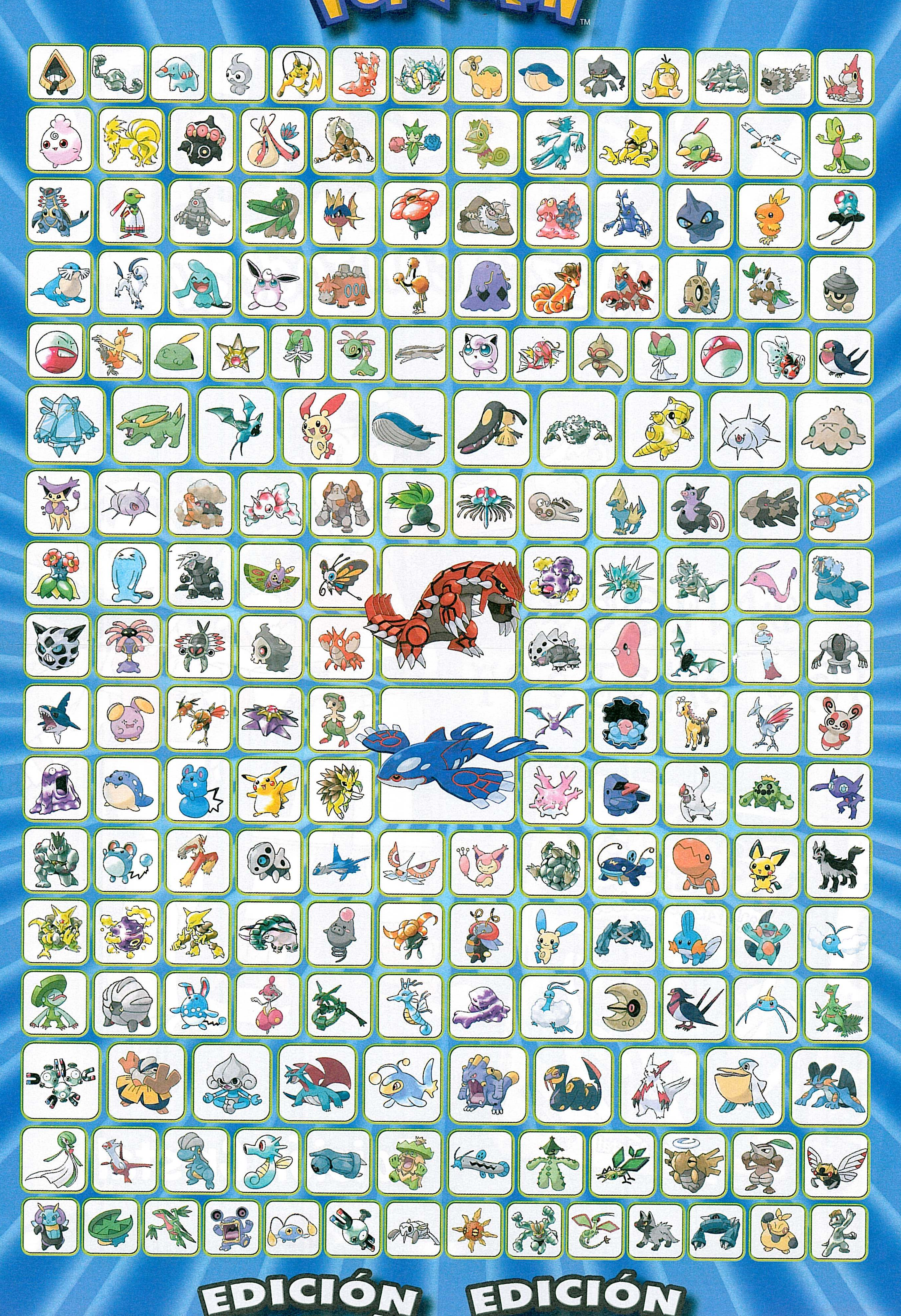
GOLBAT
- **Niveles:** 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 1% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

GASTLY
- **Niveles:** 18 a 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** 65% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

MURKROW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 198
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1Velocidad

MISDREAVUS
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 200
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.


POKÉMON
¡Hazte con todos!™
Nintendo
GAME BOY COLOR
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Cristal
Nintendo
Edición Cristal
Nintendo
GAME BOY COLOR



Pokémon™
EDICIÓN RUBÍ
EDICIÓN ZAFIRO

DUSKULL
- **Niveles:** 18-20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 355
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

Torre Perdida P4

ZUBAT
- **Niveles:** 17 a 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 35% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad

GOLBAT
- **Niveles:** 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 5% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

GASTLY
- **Niveles:** 18 a 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** 65% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

MURKROW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 198
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1Velocidad

MISDREAVUS
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 200
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

DUSKULL
- **Niveles:** 18-20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 355
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa

Torre Perdida P5

ZUBAT
- **Niveles:** 19 a 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 25% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

GOLBAT
- **Niveles:** 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 10% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

GASTLY
- **Niveles:** 19 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** 65% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

MURKROW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 198
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** + 1Velocidad

MISDREAVUS
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 200
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

DUSKULL
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 355
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Def.

Ruta 210 Sur

GEODUDE
- **Niveles:** 18
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 74
- **Probabilidad:** 20% alba día y noche
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa

PONYTA
- **Niveles:** 19 a 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 77
- **Probabilidad:** 25% alba, 45% día, 15% noche.
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

CHANSEY
- **Niveles:** 19-21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 113
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

SCYTHER
- **Niveles:** 19-21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 123
- **Probabilidad:** 15 alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att.

HOOTHOOT
- **Niveles:** 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

NOCTOWL
- **Niveles:** 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 164
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

ROSELIA
- **Niveles:** 20-21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 315
- **Probabilidad:** 15% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.

STARAVIA
- **Niveles:** 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 20% alba y noche, 10% día
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

KRICKETUNE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 402
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Att.

BONSLY
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 438
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

MIME JR.
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 439
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa



TAUROS
- **Niveles:** 19 a 20
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 241
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att., +1 Velocidad

MILTANK
- **Niveles:** 19 a 20
- **Método:** PokéRadar
- **Dex:** 241
- **Probabilidad:** 11% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Defensa

PINECO
- **Niveles:** 18 a 20
- **Método:** GBA
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

SEEDOT
- **Niveles:** 18
- **Método:** GBA
- **Dex:** 273
- **Probabilidad:** 4% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

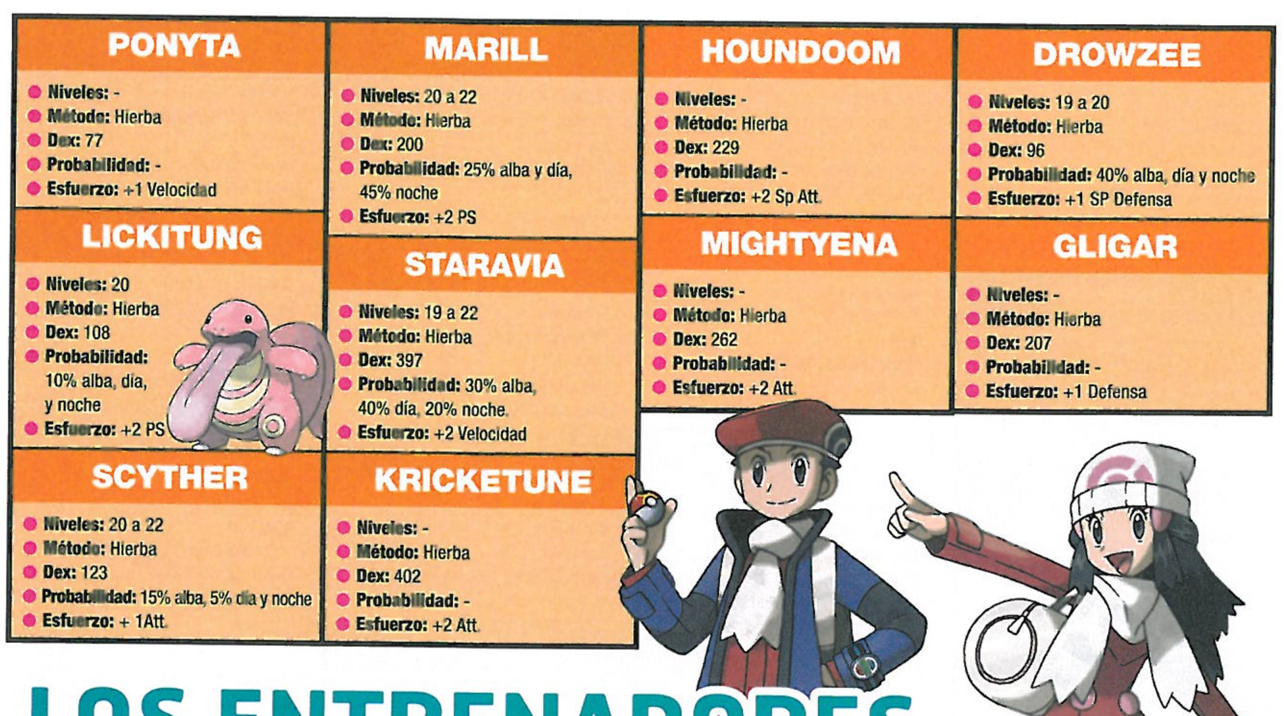
NUZLEAF
- **Niveles:** 20
- **Método:** GBA
- **Dex:** 274
- **Probabilidad:** 4% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 ATT.

RUTA 215

ABRA
- **Niveles:** 19
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 63
- **Probabilidad:** 10% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.

KADABRA
- **Niveles:** 21 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 64
- **Probabilidad:** 10% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.

GEODUDE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 74
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa



PONYTA
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 77
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

MARILL
- **Niveles:** 20 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 200
- **Probabilidad:** 25% alba y día, 45% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

HOUNDOOM
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 229
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att.

DROWZEE
- **Niveles:** 19 a 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 96
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa

LICKITUNG
- **Niveles:** 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 108
- **Probabilidad:** 10% alba, día, y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

STARAVIA
- **Niveles:** 19 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 30% alba, 40% día, 20% noche.
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

MIGHTYENA
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 262
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Att.

GLIGAR
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 207
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

SCYTHER
- **Niveles:** 20 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 123
- **Probabilidad:** 15% alba, 5% día y noche
- **Esfuerzo:** + 1Att.

KRICKETUNE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 402
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 Att.

LOS ENTRENADORES

No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.

Ruta 209

CRIAPOKéMON ÁLVARO
- **Pokémon:** Budew
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Bonsly
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 42, 51

- **Pokémon:** Pichu
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 32, 42, 51

- **Pokémon:** Eeve
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 32

CORREDOR ROMÁN
- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 2 Att
- **Buscapelea:** -

GEMELAS AINA Y VIC
- **Pokémon:** Bonsly
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** + 1 Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Mime Jr.
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** -

POKÉCHICA TRINI
- **Pokémon:** Pichu
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** 34, 44, 53

CORREDOR RAÚL
- **Pokémon:** Staravia
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

CRIAPOK. JIMENA
- **Pokémon:** Budew
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 SpAtt
- **Buscapelea:** Nv. 32, 41, 50

- **Pokémon:** Mime Jr.
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 SpAtt.
- **Buscapelea:** Nv. 32, 41, 50

- **Pokémon:** Cleffa
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 32, 41, 50

- **Pokémon:** Eeve
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 32, 42, 51

VAQUERA SABELA
- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

PAREJA JOVEN HUGO Y ZOE
- **Pokémon:** Buneary
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Buizel
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

Ruinas Sosiego

RUINAMANÍACO CARLES
- **Pokémon:** Geodude
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Geodude
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

Torre Perdida

JOVEN OLIVER
- **Pokémon:** Mothim
- **Nivel:** 20
- **Esfuerzo:** + 1 Att., + 1 SpAtt.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Barboach
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** + 1 PS
- **Buscapelea:** -



- **Pokémon:** Chatot
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

CALVO SERVANDO

- **Pokémon:** Cleffa
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** -

POKéFAN AMADEO

- **Pokémon:** Pichu
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pichu
- **Nivel:** 19
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

POKéFAN VANESA

- **Pokémon:** Bonsly
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

PADRE E HIJA ÍAN E INÉS

- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

PAREJA JOVEN EUS Y NEUS

- **Pokémon:** Murkrow
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Misdreavus
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** -

Ruta 210 Sur

RANCHERO EZEQUIEL

- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 42

CORREDOR WILSON

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

PADRE E HIJA PEPE Y ANA

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** Nv. 44

- **Pokémon:** Clefairy
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 44

GEMELAS SOL Y LUNA

- **Pokémon:** Ponyta
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Rapidash
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

CRIAPOKéMON COQUE

- **Pokémon:** Elekid
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Happiny
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 PS
- **Buscapelea:** -

CRIAPOKéMON ESMERALDA

- **Pokémon:** Magby
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Togepi
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Sp Defensa
- **Buscapelea:** -

CHICO NINJA JAILO

- **Pokémon:** Zubat
- **Nivel:** 30
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Skorupi
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

CHICO NINJA XURE

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

CHICO NINJA HACOMAR

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

Café Rodeo

CAMARERA ELIANA

- **Pokémon:** Clefairy
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** + 2 PS
- **Buscapelea:** -

POKéCOLECTOR BARTOLO

- **Pokémon:** Munchlax
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** + 1 PS
- **Buscapelea:** -

POKéCOLECTOR FERNANDO

- **Pokémon:** Heracross
- **Nivel:** 25
- **Esfuerzo:** + 2 Att
- **Buscapelea:** -

Ruta 215

RUINAMANÍACO CURRO

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shieldon
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Defensa
- **Buscapelea:** -

CORREDOR CHRISTIAN

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 22
- **Esfuerzo:** + 2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 43, 59

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 43, 59

KARATEKA TARSI

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** + 1 Att.
- **Buscapelea:** -

KARATEKA YAGO

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 23
- **Esfuerzo:** + 1 Att
- **Buscapelea:** -

KARAT. NAUZET

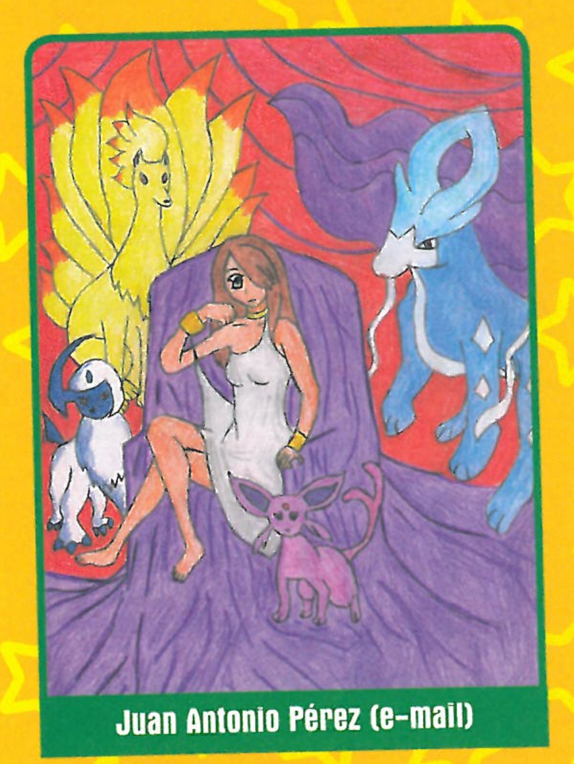
- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 21
- **Esfuerzo:** + 1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machop
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 1 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Meditite
- **Nivel:** 24
- **Esfuerzo:** + 1 Velocidad
- **Buscapelea:** -



¡Sorpresa! Aquí está de nuevo la Zona Pokémon, la zona de los artistas, con todos vosotros. Así que volvemos a pediros dibujos, obras de arte, manualidades...



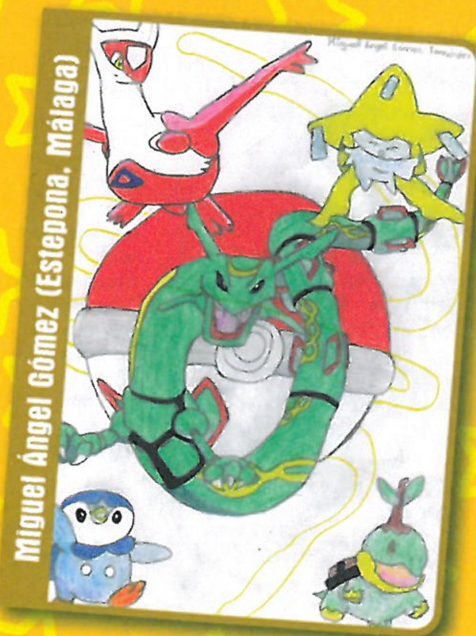
Juan Antonio Pérez (e-mail)





Alfredo y José Pérez Pinedo (e-mail)

Menudo "collage" Pokémon que han hecho estos dos



Miguel Ángel Gómez (Estepona, Málaga)

Poké Artista



Gabriel Gómez Cabrera (e-mail)
Oak: –¡Dios mío! Vaya dibujazo de Jirachi. **Jimmy:** –Jirachi es uno de mis Pokémon favoritos. He llorado de la emoción cuando he visto el dibujo. **Oak:** –Gabriel es un artista. Voy a colgar el dibujo en mi cuarto. **Jimmy:** –¿Qué?¡Será si no lo cuelgo yo primero!



Luz Clemente (Granada)

Busca las diferencias

Infernape es un Pokémon realmente chulo. ¡Pero le ha salido un imitador! Eso sí, hay 6 diferencias que los distinguen. ¿Eres capaz de descubrir cuáles?





Cruzada Platino

Esto es un auténtico desafío: sólo los expertos Pokémon de verdad resolverán esta cruzada...

➡ Horizontales

1. Exploradores de la Oscuridad y Exploradores del...
2. En este pueblo empiezas en «Pokémon Platino».
3. Es el Pokémon número 1. Ah, y es un Pokémon Planta.
4. El apellido de cierto profesor de Pokémon Platino.
5. Otro apellido... el del entrenador más famoso.
6. Los lugares donde están los entrenadores más duros y mejor preparados.

⬇ Verticales

1. Cuidado, te chupará la sangre. Es el Pokémon 41.
2. Tiene los dientes largos y es el Pokémon número 19.
3. Este pez es el rey del mar y el Pokémon número 51.
4. El equipo de los malos, ¡has luchado con ellos mil veces!
5. La agenda imprescindible de todo entrenador.
6. Es la evolución del Pokémon de la respuesta 3 horizontal.

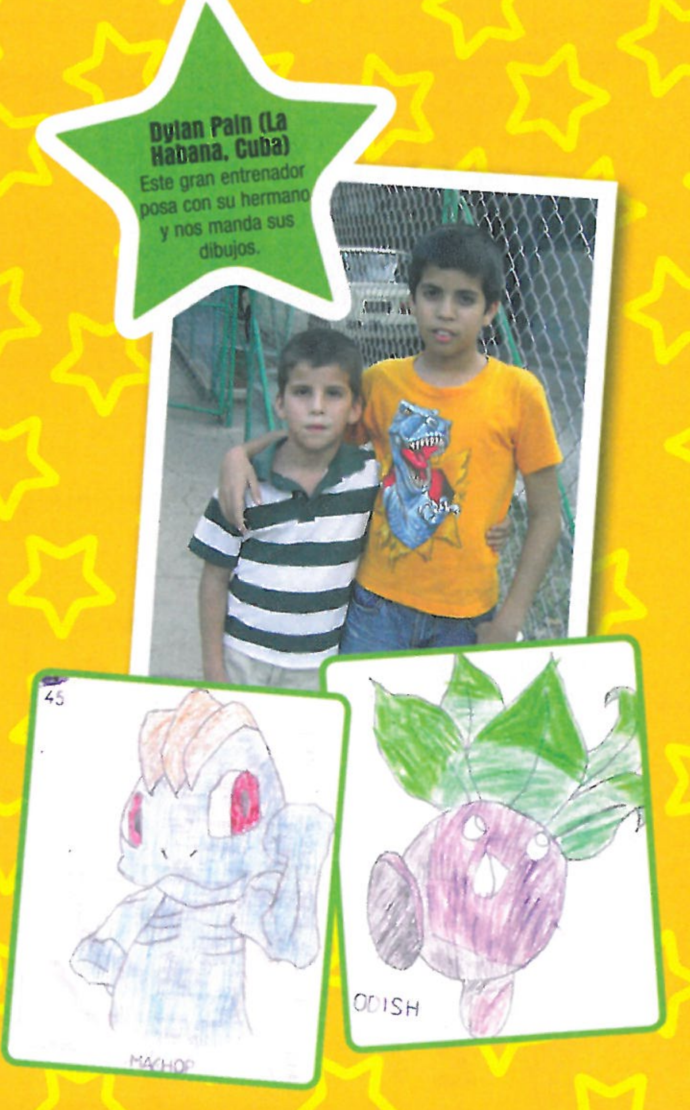
Sombras Pokémon

Estos Pokémon se han convertido en siluetas oscuras, pero tú vas a reconocerlos... ¡escribe nombres!





Iván Canalejo (Tordera, Barna)



Dylan Pain (La Habana, Cuba)
Este gran entrenador posa con su hermano y nos manda sus dibujos.

ZONA POKÉMON™



Miguel Soto Pérez (Pamplona)

LLAMADAS (¡Yiii-haaa!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Pues mándanos tu dibujo, foto, comentario o lo que tú quieras al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**

En el asunto escribe: zona pokemon

Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 6? Pues rellena los huecos sin repetir números en una misma fila, columna o cuadrante.

	4				2
6		1			
4			2		
		2			5
			3		1
2				5	

Soluciones pasatiempos

Diferencias Chimchar



Cruzada Platino

Horizontales: 1. Tiempo; 2. Hojaverde; 3. Bulbasaur; 4. Serbal; 5. Ketchum; 6. Gimnasio.
Verticales: 1. Zubat; 2. Rattata; 3. Seaking; 4. Teamrocket; 5. Pokédex; 6. Ivysaur.

Quién es quién

1.Ambipom
2.Shaymin
3.Budew
4.Shinx
5.Buneary

Poké-sudoku

3	4	5	1	6	2
6	2	1	5	3	4
4	5	6	2	1	3
1	3	2	6	4	5
5	6	4	3	2	1
2	1	3	4	5	6



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Con la llegada de Pokémon Platino la mayoría de vuestras preguntas se centran en el nuevo juego. No os preocupéis, que yo no me canso. ¡pero a ver si me lo ponéis más difícil! Mis respuestas estarán centradas en Platino, pero procuraré indicar la respuesta válida en D/P. Por otro lado no faltan las preguntas sobre los nuevos Oro Corazón y Plata Alma, ¡se nota que estáis al día!

Buscando el Colmillagudo

Hola me llamo David y tengo 11 años. Es la segunda vez que escribo. Espero que me conteste por favor.

1.- En el Platino, cuando puse la Piedra Espíritu ponía montaña sagrada y la montaña sagrada está en el Monte Corona. ¿Se puede encontrar a Spiritomb allí?
No, lo que tienes que hacer es meterla en la Torre de Piedra derruida que se encuentra en la Ruta 209. Luego debes hablar con 32 amigos en el Subsuelo a través de la conexión sin cables de tu DS. Cuando lo hayas hecho, vuelve y pulsa A frente a la torre. Aparecerá un Spiritomb salvaje al nivel 25.

2.- Me he pasado la Calle Victoria y estoy a punto de entrar a la Liga. Tengo a Lucario, Electivire, Gliscor, Shaymin, Infernape y Magmortar. ¿Me puede poner nota?
Te pongo un 6,5. Un equipo de Liga debe prever todas las amenazas del Alto Mando, y al tuyo le falta más contundencia contra el equipo de Fuego de Fausto y contra el equipo Psíquico de Delos.

3.- ¿Dónde se encuentra el Colmillagudo en Platino?
Este objeto está muy escondido en la Edición Platino. Debes ir a la Ruta 214 y usar el Zahorí en la zona de hierba alta que se encuentra al sur. Seguro que sabes que si se lo equipas a Gligar y le subes un nivel por la noche, éste evolucionará a Gliscor.

4.- Y para terminar, un amigo mío me dijo que cuando te pasas la Liga Pokémon, antes de ir al barco de Ciudad Puntaneva te encuentras a Lectro y a un líder del Alto Mando. ¿Es verdad?
Lectro te estará esperando con Fausto a la entrada del Frente de Batalla ya en Bahía Gresca, para una batalla doble en la que te ayudará el Rival. Deberás derrotar a Houndoom, Luxray, Jolteon, Magmortar, Flareon y Electivire. El Rival te ayudará con su Staraptor, Snorlax y Heracross, además de una selección entre Floatzel, Roserade, Rapidash, Infernape, Empoleon y Torterra según cuál fuera tu Pokémon inicial.



PIEDRA ESPÍRITU. Puedes tenerlo en Ruta 208, Pueblo Hojaverde y Subsuelo. Lo difícil será pillar a 32 amigos en el Subsuelo.

David Via Molina
e-mail

El PokéRadar

Hola muy buenas profesor, espero que publique mi carta, es la primera vez que escribo.

1.- ¿Cómo se utiliza el PokéRadar?
Para usar el PokéRadar lo primero es prepararse: no uses la Bici, recarga el PokéRadar andando 50 pasos, y métete en una zona de hierba amplia. Ahora usa Máx. Repel para evitar que aparezcan Pokémon distintos al que quieres.

Luego asigna el PokéRadar al botón 'Y' desde la mochila y úsalo. Verás que varias zonas de hierba se mueven, unas con brillo amarillento y otras sin él. Ve a cualquiera de ellas y saldrá un Pokémon. Algunos de estos Pokémon pueden ser raros, así que prueba en todas las zonas varias veces por si acaso.

Lo mejor es que si mantienes la cadena lo suficiente, es más probable que te salga un Pokémon shiny, en zonas de hierba con un brillo azulado. Para ello debes mantener la cadena sin romperse, saliéndote siempre la misma especie de Pokémon, hasta la número 40 (luego recarga el PokéRadar y úsalo las veces que haga falta hasta ver el brillo azulado sin entrar en batalla). Mantener la cadena es complicado, pero te dejo algunas pistas. Siempre vete a una zona de hierba con el mismo tipo de brillo, y que esté a unos cuatro pasos de distancia en perpendicular. No te agobies, ya sabemos que es difícil de hacer.

2.- ¿Cuándo sale Rotom?
Rotom sale en la Vieja Mansión del Bosque Vetusto, pero sólo sale por las noches, a partir de las 8:00. En la Edición Platino podrás ir a por él en cuanto puedas usar la MO Corte, pero en las Ediciones Diamante y Perla deberás obtener antes la PokéDex Nacional.

3.- Cuando atrapas a Heatran, ¿hacia dónde tienes que ir?
Hacia donde quieras. Puedes ir al Frente de Batalla, que sin duda es todo un reto para maestros.

4.- Cuando vas a Isla Plenilunio y sale Cresselia y se va, ¿dónde tienes que ir para capturarle?
Pues en la función Marcamapa del Poké-Reloj deberías ver por dónde anda Cresselia. Esta función te la activa el presidente de Poké-Reloj S.A. en Ciudad Jubileo tras obtener tu tercera medalla. Básicamente

Cresselia va levitando libremente por los terrenos de la isla central de Sinnoh, y se desplaza continuamente de un lado a otro, por lo que deberás tener paciencia para poder encontrarte con él.

María José Olaya
e-mail

Giratina shiny

Hola me llamo Luis y es la primera vez que escribo y quiero hacerte unas preguntas:

1.- ¿Habrá más eventos Wi-Fi aparte del de Rotom?
Estoy seguro de que habrá más eventos Wi-Fi, he soñado con ello...

2.- ¿Cómo se consigue a Rotom en el Platino que no sea por intercambio y a qué nivel?
Lo primero ya lo he contestado más arriba. Sale al nivel 20 (al nivel 15 en Diamante/Perla).

3.- Y por último ¿podrías poner la imagen de Giratina shiny?
Claro, te dejo las imágenes shiny de sus dos formas.

Luis
e-mail



GIRATINA SHINY. Es de un color azul fantasmagórico. La verdad es que casi da más miedo que en su estado normal.

El Pokémon más poderoso

Me llamo Cristian, es la primera vez que escribo. Tengo 8 años y espero que me pueda responder a estas dudas, por favor Profesor.

1.- ¿Cuáles son los ataques más efectivos contra Togetic?
Los mejores movimientos contra Togetic son los de tipo Roca, Eléctrico y Hielo. Como además su Defensa Especial suele ser mejor que su Defensa, procura usar ataques físicos. Algunos ejemplos podrían ser Roca Afilada, Colm, Rayo o Colm. Hielo.

2.- ¿Se puede evolucionar a los Pokémon acompañantes en Pokémon Ranger 2?
En Pokémon Ranger nunca se ha podido evolucionar a los Pokémon. Sé que evolucionan en estado salvaje, pero hasta ahora no he tenido noticias de que hayan evolucionado acompañando a un Ranger.

3.- ¿Cómo se puede conseguir a Darkrai sin el evento y legalmente en Pokémon Platino? ¿Y a Shaymin? ¿Y a Arceus?
Estos Pokémon se tienen que conseguir por evento. Siempre puedes intentar buscar a algún amigo que te deje el suyo por intercambio Wi-Fi o sin cables. En cuanto a eventos futuros, es posible que dentro de poco veamos novedades sobre cierto Carné Socio que se usa en Ciudad Canal...

4.- ¿Cual es la característica más importante de un Pokémon?
Pues depende del tipo de estrategia que vayas a usar con él. Los atacantes físicos necesitan un alto Ataque, mientras que los atacantes especiales requieren un alto Ataque Especial. En ambos casos una alta Velocidad es siempre importante. Sin embargo hay otros Pokémon más especializados en alterar estados o hacer daño indirecto o resistir golpes... en estos casos lo más importante es el PS acompañado de una buena Defensa y/o Defensa Especial.

5.- ¿Cual es el Pokémon más fuerte conocido hasta ahora?
En términos de características, el mejor Pokémon es Arceus, que con naturaleza favorable puede alcanzar hasta 372 puntos en todas las características al nivel 100 (sin naturaleza serían 338, pero aplicando máximo esfuerzo en todas, lo cual es imposible, y con genes máximos). En PS puede llegar a 444 puntos. Pero como la potencia no sirve de nada si no se sabe poner en práctica, un Arceus mal utilizado no sirve para nada.

6.- ¿Qué Pokémon se puede evolucionar con la Piedra Oval?
Pues si se lo equipas a un Happiny y le subes un nivel, evolucionará en Chansey. Pero ¡cuidado!, debe ser de día para que esto ocurra.

Cristian Cabrera
e-mail

Garchomp y Shaymin

Hola profesor le escribo a ver si me puede resolver estas dudas. Gracias de antemano.

1.- ¿Cómo se consigue a Abomasnow, Yanmega, Gallade y Gliscor?
Puedes conseguir a Abomasnow evolucionando a Snover al nivel 40, aunque también sale en la ladera nevada de Monte Corona en un 20% de los casos (30% en Platino). Yanmega debe evolucionar de Yanma: para ello debes dejar que Yanma aprenda Poder Pasado al nivel 33 y luego subirle un nivel. Para obtener a Gallade debes usar una Piedra Alba sobre un Kirlia macho. Y sobre Gliscor ya he hablado más arriba, a ver si lo encuentras.

2.- ¿Me aconseja cambios en este equipo de PMM2 para vencer a Darkrai? Estos son los datos de mis dos Pokémon iniciales: Piplup al 75 con Rayo Burbuja, Pico Taladro, Hidro Bomba y Salmuera. Turtwig al 70 con Hoja Afilada, Absorber, Lluevehojas y Triturar.
Sólo por nivel no deberías tener problemas... Darkrai está a nivel 53 y sus secuaces al nivel 36. En todo caso veo que los ataques de tus Pokémon son casi todos del mismo tipo Agua o Planta... deberías probar a enseñarles MTs con movimientos poderosos de otros tipos.

3.- ¿A qué nivel evolucionan los Pokémon prehistóricos?
Omanyte, Kabuto, Lileep y Anorith evolucionan todos al nivel 40 en Omastar, Kabutops, Cradily y Armaldo respectivamente. Por otro lado, Cranidos y Shieldon evolucionan en Rampardos y Bastiodon al nivel 30.

4.- ¿Me puede poner los ataques de Garchomp y Shaymin?
Hemos hecho algo más que eso: poner todos sus datos relevantes.

DATOS Y ATAQUES DE GARCHOMP

Por Nivel	Tutor Platino	Mov. Huevo	Otros Datos	Max. Status
1 Colmillo Ígeno	Cometa Draco	Dragoaliento	Habilidad: Velo Arena (aumenta la evasión en Torm. Arena).	PS: 420 Ataque: 394 Defensa: 317 Velocidad: 333 At.Especial: 284 Df.Especial: 295
1 Placaje	Corte Furia	Enfado		
1 Ataque Arena	Ronquido	Ciclón		
7 Furia Dragón	Rapidez	Cara Susto	Obtención: Captura a Gible en la Cueva Extravío (entrada oculta bajo la carretera) y evoluciónalo a Gabite (nv 24) y luego Garchomp (nv 48).	
13 Torm. Arena	Acua Cola	Doble Filo		
15 Derribo	Tierra Viva	Golpe		
19 Bucle Arena	Cabezahierro	Garra Metal		
28 Cuchillada	Bofetón Lodo	Bucle Arena		
33 Garra Dragón	Enfado	Golpe Cuerpo		
40 Excavar	Ciclón	Cabezahierro	Tipos: Dragón/Tierra, muy débil a Hielo y Dragón; resiste Veneno, Roca y Fuego, inmune a Eléctrico.	
48 Triturar				
55 Carga Dragón				

DATOS Y ATAQUES DE SHAYMIN FORMA TIERRA				
Por Nivel	Tutor Platino	Huevo	Otros Datos	Max. Status
1 Rizo Defensa (DP)	Cabezazo Zen	No puede criar	Habilidad: Cura Natural (se cura de problemas de estado al ser intercambiado).	PS: 404 Ataque: 328 Defensa: 328 Velocidad: 328 At.Especial: 328 Df.Especial: 328
1 Desarrollo (Plat)	Última Baza			
10 Hoja Mágica	Ronquido			
19 Drenadoras	Rapidez			
28 Síntesis	Síntesis		Obtención: Evento especial.	
37 Dulce Aroma	Tierra Viva			
46 Don Natural	Esfuerzo		Tipos: Planta, muy débil a Volador, Veneno, Bicho, Fuego y Hielo; resistente a Tierra, Agua, Planta y Eléctrico.	
55 Abatidoras	Bofetón Lodo			
64 Aromaterapia	Bomba Germen			
73 Energibola				
82 Silbato (D/P)				
82 Beso Dulce (Plat)				
91 Conjuro (D/P)				
91 Deseo Cura (Plat)				
100 Fogonazo				

DATOS Y ATAQUES DE SHAYMIN FORMA CIELO				
Por Nivel	Tutor Platino	Mov. Huevo	Otros Datos	Max. Status
Desarrollo	Aire Afilado	No puede criar	Habilidad: Dicha (los efectos secundarios de los ataques ocurrirán el doble de veces).	PS: 404 Ataque: 335 Defensa: 273 Velocidad: 388 At.Especial: 372 Df.Especial: 273
Hoja Mágica	Vien. Aciago			
Drenadoras	Cabezazo Zen			
Ataque Rápido	Última Baza			
Dulce Aroma	Ronquido		Obtención: Lleva al Shaymin de evento a Pueblo Aromaflor y te darán la Gracídea. Úsala sobre Shaymin durante el día para ver su Forma Cielo.	
Don Natural	Rapidez			
Abatidoras	Síntesis			
Tajo Aéreo	Bofetón Lodo			
Energibola	Bomba Germen		Tipos: Planta/Volador, débil a Volador, Veneno, Roca, Fuego y Hielo; resistente a Lucha, Agua y Planta, inmune a Tierra.	
Beso Dulce				
Lluevehojas				
Fogonazo				

5.- ¿Cuándo saldrá el evento de Rotom?
Tuvo lugar entre los días 8 de junio y 19 de julio, como avisamos en la revista. Puede que en el futuro vuelva a haber otro...

6.- He visto que en Japón lanzarán remakes de Oro y Plata. ¿Saldrán en España?
Las Ediciones Oro Corazón y Plata Alma salen el próximo 12 de septiembre en Japón. En España no hay nada confirmado todavía.

Daniel Tapia
e-mail

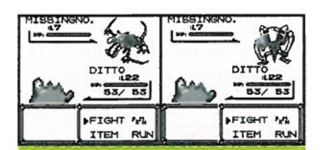
El error Missigno.

Hola profesor, me llamo Javier, tengo 11 años y me gustaría que me respondiera a estas preguntas:

1.- En Pokémon Platino me falta un Pokémon para completar la PokéDex de Sinnoh... es el número 152.
El Pokémon número 152 en la nueva PokéDex de Sinnoh es... Rotom. Mira en respuestas anteriores cómo conseguirlo.

2.- En internet he leído algo sobre un Pokémon que solo aparecía en Pokémon Amarillo, que era como unos códigos raros. Se llamaba Missigno.; también decía que si cuando lo capturabas lo dejabas mucho tiempo en el PC destruía el Hall de la Fama. ¿Esto es verdad?, ¿es un truco o un error del juego?
En todas las Ediciones de Pokémon existen diferentes "bugs" o errores de juego, como es el caso de Missigno. Por curioso que pueda parecerte el asunto, lo mejor es que no pruebes a capturarlos o verlos, porque podrían corromper tu partida. En las Ediciones Rojo, Azul y Amarillo se puede provocar la presencia de Missigno., aunque hay muchos más bugs... ¿sabías que pueden salirte los fósiles como Pokémon salvajes? Cuando me pasó me llevé un susto enorme, sólo recomendado para amantes de las emociones fuertes.

Javier Ayuso López
e-mail



¡UN ESQUELETO SALVAJE! Me llevé un susto tremendo aquella vez... eso me pasa por andar trasteando con bugs del juego.

Evoluciones por intercambio

Hola profesor. Es la primera vez que escribo, y me gustaría que me contestara a estas preguntas. Ahí van:

1.- ¿Dónde se consigue el Colmillagudo?
Lo he contestado en una pregunta anterior para la Edición Platino. Pero aprovecho para añadir que en Diamante y Perla hay uno en el suelo según entras al jardín de la Torre de Batalla y que luego puedes comprar más por 48 PB en el servicio de intercambio.

2.- ¿Cuándo evoluciona Machoke a Machamp?
Lo que debes hacer es intercambiarlo con un amigo... verás que cuando lo reciba evolucionará. Luego que te lo devuelva, ¿eh?

3.- Cuándo evoluciona Porygon a Porygon-Z?
Porygon evoluciona en Porygon2 si lo intercambias con un amigo y lleva el objeto Mejora equipado. Si luego le equipas a Porygon2 el objeto Discoxtraño y lo vuelves a intercambiar, evolucionará en Porygon-Z.

4.- ¿Dónde se consigue Treparrocas y Cascada en Pokémon Platino?
La MO08 (Treparrocas) está en

la Ruta 217, al norte de la casa que hay más al oeste. La MO07 (Cascada) te la regala Yasmina en Ciudad Canal tras derrotar a Lectro en el gimnasio.

Iván
e-mail

Completando la PokéDex

Hola soy Javier, es la primera vez que os escribo, tengo 9 años. Quiero saber algunos detalles sobre Pokémon Platino.

1.- ¿Cuáles son los Pokémon del Platino número 71, 152, 170, 187 y 193?
El 71 es Gengar, deberás evolucionarlo de Haunter por intercambio. El 152 es Rotom, mira en una pregunta anterior para ver dónde encontrarlo. El 170 es Glaceon, que evoluciona de Eevee si le subes un nivel en la Ruta 217. El 187 es Rhydon, que evoluciona de Rhyhorn al nivel 42, aunque sale en estado salvaje en la Calle Victoria y alguna otra zona. Y el 193 es Porygon2, del cual he hablado en una respuesta anterior.

2.- ¿Se puede conseguir a Darkrai en Pokémon Platino?
Es posible que veamos alguna noticia interesante sobre este tema... presta atención a la revista.

3.- ¿Donde se encuentra a Deoxys, Mew y Mewtwo?
Estos tres Pokémon legendarios no se encuentran disponibles en Sinnoh, por lo que deberás transferirlos desde una versión de Game Boy Advance o conseguir que un amigo te los pase.

Javier Navarro Iguaz
e-mail

Un bebé legendario

Hola, me llamo Rafael y tengo 11 años. Es la primera vez que le escribo y quiero que me conteste a estas preguntas. Gracias.

1.- ¿Es verdad que en Pokémon Platino Regigigas está al nivel 1?
Es totalmente cierto. Si llevas a Regice, Regirock y Registeel contigo a Templo Puntaneva, podrás acceder a una serie de laberintos de hielo, y al final te espera el poderoso Regigigas... Pero este Regigigas está a nivel 1 en Pokémon Platino... ¿significa que los legendarios podrían también nacer de huevos en condiciones especiales? Habrá que investigar.

2.- ¿Dónde se consigue la Gracídea?
Mira la ficha de Shaymin de este número para averiguarlo.

3.- ¿En qué nivel aprenden Ataque Aéreo Articuno, Zapdos y Moltres?
Moltres aprende Ataque Aéreo al nivel 78. El resto no lo aprende por nivel, así que tendrás que recurrir al tutor de movimientos de Pokémon XD para que lo aprendan.

Rafael Gutiérrez Corrales
e-mail



UN ENORME BEBÉ. Puedes que Regigigas impresione con su tamaño... pero sólo está a nivel 1 en Pokémon Platino.

Cadenas de crianza

Hola Profesor Oak, me llamo Luis Alberto y soy un gran fan de Pokémon. Me gustaría que me respondiera a mis dudas sobre Perla y Platino:

1.- Si envías a Giratina con la Griseosfera a otra edición, ¿seguirá en su Forma Origen?
Ni la Forma Origen ni la Griseosfera existen en las Ediciones Diamante y Perla, por lo que no podrás transferirlo con ese objeto equipado ni conservará su forma.

2.-.Tengo un Cacturne macho de color marrón y quiero saber si tengo más posibilidades de conseguir Pokémon de color raro llevando mi Cacturne con otro Pokémon compatible a la guardería o buscándolo por la hierba.
Tener un Pokémon shiny no garantiza nada. Las probabilidades de criar o capturar a un Pokémon shiny siguen siendo las mismas por mucho que tengas un Cacturne marrón, es decir, de 1 cada 8192 Pokémon. Sin embargo, hay dos trucos para sacar shinys más fácilmente... uno lo he comentado en una pregunta anterior, y el otro consiste en conseguir que dos Pokémon de juegos de distintos países pongan huevos, en cuyo caso es 4 veces más probable que salga un Pokémon shiny del huevo.

3.- ¿Qué Pokémon es el número 185 y donde lo podría ver o conseguir en el Platino?
Se trata de Tropius. La forma más sencilla de verlo es retar al Pokécolector Basilio en la Ruta 214. También pueden salir en estado salvaje en el Gran Pantano en las Áreas 1 y 2 en un 20% de los casos.

4.- ¿Es verdad que se puede conseguir a Articuno, Zapdos, Moltres en el Platino?
Pues sí, además de Mesprit y Cresselia, estas tres aves legendarias pueden salir por Sinnoh. Para ello primero debes obtener la PokéDex Nacional y luego hablar con el Profesor Oak en Ciudad Vetusta. Salen al nivel 60 y son muy escurridizos.

5.- ¿Qué Pokémon no se pueden conseguir en Esmeralda?

MIS TROLAS PREFERIDAS

Unown dorado en Diamante y Perla

Alex me ha "picado" bastante con la trola que nos envía. Este entrenador nos sopla cómo conseguir un Unown dorado, pero lo que no sabe es que la cosa tiene bastante truco. ¿Qué, cómo? Lo explico...

Te vas a las Ruinas Unown en Pueblo Sosiego y te consigues todo el alfabeto Unown (aparte de pasarte la liga 5 veces), y vuelves a las Ruinas. Sigues el letrero del principio y cuando llegues al destino tendrás que luchar contra 10 entrenadores, y se abrirá un pasadizo, pasa y encontrarás un amuleto de oro, cógelo y se te presentará... ¡el Unown dorado! Lucha contra él y captúralo. Dale el amuleto a un Pokémon de tipo Dragón Psíquico y se te subirá al nivel 100.

Oak: ¿Qué os ha parecido esta trola tan chula, entrenadores? En realidad se trata de una trola muy extendida entre los aficionados a Pokémon. Circula ya incluso desde las ediciones Rubí y Zafiro, y lo peor es que parece que ha llegado a oídos de GameFreak. Si capturas a todos los Unown del alfabeto no te sale un Unown dorado, pero sí ocurre otra cosa...

Según vayáis capturando distintas letras Unown, el Ruinamaníaco de la cueva de Ruta 214 irá excavando más y más, haciendo la cueva más y más grande. Cuando completes el alfabeto con los 26 Unown, el Ruinamaníaco habrá terminado su trabajo y eso significará que... ¡llegando a Ruinas Sosiego! Así podrás acceder a una nueva sala donde encontrarás dos extrañas formas de Unown, con forma de exclamación (!) y de interrogación (?).

Alex Aldaya
e-mail

Además de la mayoría de Pokémon de Kanto y Johto, y por supuesto de Sinnoh, de entre los Pokémon de Hoenn los únicos no disponibles son Surskit, Masquerain, Meditite, Medicham, Roselia, Zangoose y Lunatone.

6.- ¿Hay alguna forma de conseguir un Kangaskhan con Golpe Aéreo y Demolición mediante crianza?
Se trata de dos movimientos que Kangaskhan puede aprender por MT directamente. Pero si insistes en hacérselos heredar, deberás hacer una cadena de crianza. Para ello entrena un Heracross macho hasta el nivel 19, dejando que aprenda Demolición y Golpe Aéreo (el único que aprende ambos por nivel).

Luego crúzalo con un Paras hembra. Deja que pongan varios huevos y quédate con un Paras macho que tenga Demolición y Golpe Aéreo. Ahora cruza este Paras macho con un Treecko hembra, y obtendrás un Treecko macho con esos dos ataques. Finalmente, crúzalo con un Kangaskhan y tendrás a tu deseado Pokémon.

7.- Si transfieres a Shaymin con Tajo Aéreo desde Platino a otra edición, ¿seguirá teniendo ese ataque?
Así es, aunque Shaymin revertirá en su Forma Tierra al ser transferido a Diamante/Perla.

Luis Alberto Martín
e-mail

Tutores de movimientos

Hola a todo el equipo de Nintendo Acción. Me llamo David y tengo 12 años. Me gustaría que publicara mi e-mail, ya que solo tengo preguntas de Pokémon Platino:

1.- En el combate contra Helio en Mundo Distorsión, su Honchkrow usó Onda Ígnea. ¿Cómo puede explicarme eso?
Honchkrow puede aprender Onda Ígnea gracias al tutor de movimientos de Zona Sobrevivir, pero sólo en la Edición Platino.

2.- ¿Dónde se encuentra el tutor de movimientos de Zona Sobrevivir?
Pues en Zona Sobrevivir. Ah, ¿que no lo encuentras? Pues prueba a usar Treparrocas en la zona más al oeste de Ruta 226 y verás cómo apareces al norte de Zona Sobrevivir.

SI CONSIGUES QUE DOS POKéMON DE DISTINTOS PAÍSES PONGAN HUEVOS, ES 4 VECES MÁS PROBABLE QUE OBTENGAS UNO DE LOS BUSCADOS POKéMON SHINY

3.- He visto que en Pokémon Oro Corazón y Plata Alma puedes llevar fuera de la Pokéball a un Pokémon, pero es que he visto a Arceus acompañando al entrenador. ¿Cómo se explica eso?
En los remakes de Oro y Plata puedes llevar contigo a cualquiera de las 493 especies de Pokémon, y Arceus no es una excepción.

David Almendro Medina
e-mail

La marca de vacunación

Me llamo Marc, soy de Barcelona, tengo 14 y me gustan mucho los Pokémon. Me gustaría que usted me respondiera a mi gran duda si es posible.


ARCEUS. Tener a todo un Dios Pokémon a tu lado siguiéndote como un perrito no tiene precio. Para todo lo demás, PokéCard.

1.- Me he conectado a CWF de Nintendo y he intercambiado un Suicune al nv100 por un Milotic al nv100. En los datos del Milotic sale al lado del Pokémon una cara y no sé si perjudica al juego, es decir, que se me borre, o es algo bueno. Me gustaría que me contestara. Esperare a la Revista Nintendo a ver si ha habido suerte.
Esa carita sonriente en el perfil de tu Milotic significa que el Pokémon ha quedado vacunado del PokéRus. Como sabrás, el PokéRus es un virus Pokémon muy raro que hace que tus Pokémon ganen el doble de puntos de esfuerzo tras cada batalla. Pues bien, cuando pasan unos 3 días contagiados se curan automáticamente y aparece esa marca en su perfil. El efecto del virus sigue beneficiándole pero ya no podrá contagiar a otros Pokémon, y por ello lo mejor es dejar al primer Pokémon contagiado siempre en el PC a las 0:00 de cada día.

Marc Planton Llavore
e-mail

El ataque Sentencia

Hola soy Xabier de Domingo Yesa, tengo 11 años y soy gran fan vuestro desde hace mucho.

1.- ¿Es verdad que para conseguir a Arceus se necesita una Flauta Azur? Si es así, decidme si se darán en los Moviplaya, por favor.
Lo que seguramente haga Nintendo será repartir a Arceus directamente en las consolas DS. Pero para compensar, he oído que podría tener unos cuantos ataques exclusivos... En todo caso, este año no creo que lo vayan a repartir.

3.- ¿Qué efecto tiene el ataque Sentencia? Mi Togepi lo usó con Metrónomo y miré el efecto en la guía oficial de Pokémon Platino, pero no venía.
Sentencia es el "movimiento firma" de Arceus. Es un ataque especial de poder 100 y precisión 100%, y lo que hace a este ataque tan curioso es que su tipo depende de la Tabla que lleve equipada Arceus. Como además el tipo de Arceus depende de la Tabla que lleve equipada, eso significa que este ataque usado por él es muy poderoso (100 de poder base, más efecto de la Tabla, más bonus por ser del mismo tipo que Arceus).

4-¿Cómo es la ficha negra del perfil de entrenador?
Negra, naturalmente. Para conseguirla, deberás pasarte la Liga, ganar 100 veces seguidas en la Torre Batalla, completar la Pokédex Nacional, ganar un concurso de nivel experto y capturar 50 banderas en el subsuelo.

5-¿Qué Pokémon se dará en el Moviplaya 2009?
He oído rumores de que repartirían a un Regigigas muy especial.

Xabier de Domingo
e-mail

Magmortar y Froslass

Profesor le quiero hacer unas preguntas sobre Pokémon Platino.

1.- ¿Cómo se puede evolucionar a Magmar?
Magmar evoluciona en Magmortar si lo intercambias con un amigo y lleva el objeto Magmatizador equipado. Hay uno en la Ruta 214 (sólo Platino).

2.- ¿Qué Pokémon me recomendaría para ganar en un combate a Froslass?
Cualquier movimiento poderoso de tipo Roca, Fantasma, Acero, Fuego o Siniestro debería hacerle bastante daño. Por ejemplo un Weavile con Tajo Umbrío.

3.- ¿Se puede conseguir un segundo Eevee en el juego?
¿Para qué tienes la Guardería en Pueblo Sosiego? Eevee puede criar con otras 130 especies de Pokémon, por no mencionar a Ditto.

Ángel Hernández Alonso
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



nintendo Wi-Fi connection

¡UN EXTRAORDINARIO NUEVO MUNDO LLENO DE AVENTURAS Y POKéMON LEGENDARIOS!



Entra en un misterioso mundo nuevo donde las reglas del tiempo y el espacio han cambiado. ¡Prepárate para conocer a varios Pokémon Legendarios!



Tendré un cara a cara con los míticos Pokémon Legendarios. ¡Incluso con el increíble Giratina!

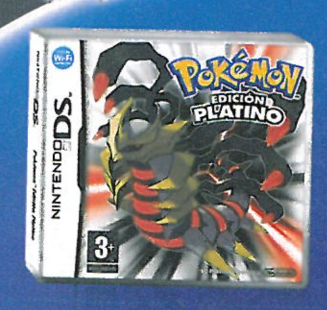


Demostraré mis habilidades en un test definitivo contra los mejores entrenadores en el Frente de Batalla.



Puedo acceder a minijuegos en la Plaza Pokémon y jugar con mis amigos y otros usuarios desde cualquier lugar del mundo, a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo.

¡MANTENTE FIRME Y TRIUNFA EN EL FRENTE DE BATALLA!



Pokémon EDICIÓN PLATINO™



NINTENDO DS

The Pokémon Company

www.pokemon-platino.es